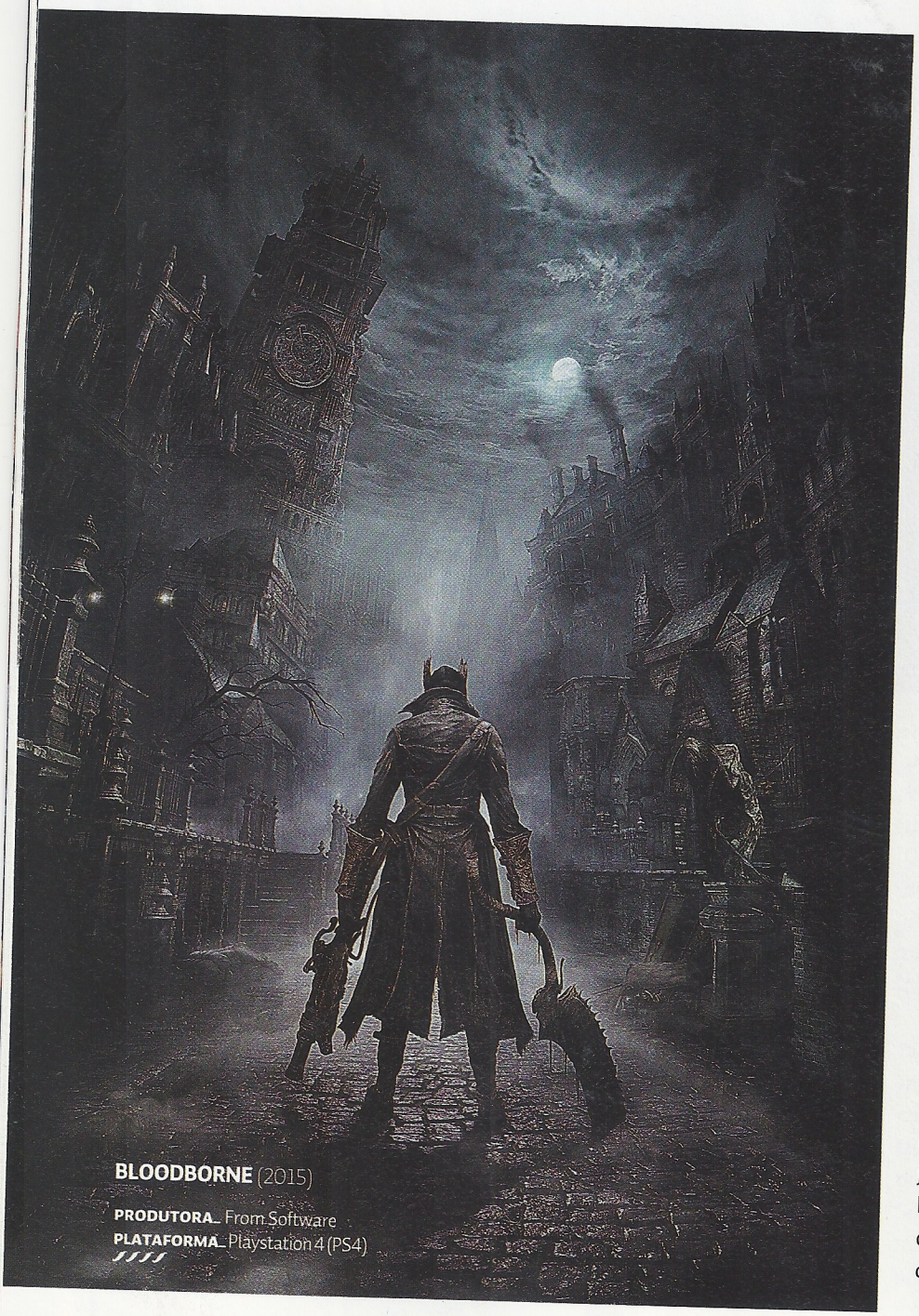
POR **TIAGO MOTA** tmota@rickdan.com.br

A ARTE DO FRACASSO

O RPG de ação *Bloodborne* é herdeiro de uma longa – e esquecida – tradição de games desafiadores. Alguns deles podem ser considerados quase impossíveis.



BLOODBORNE (2015)
PRODUTORA_ From Software
PLATAFORMA_ Playstation 4 (PS4)
★★★★

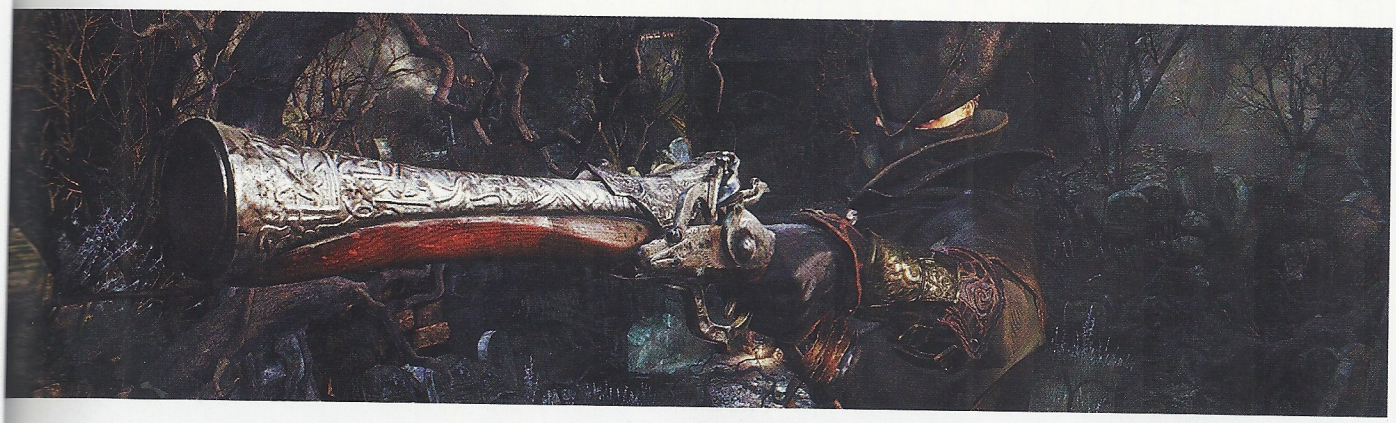
JOGANDO BLOODBORNE das nove horas da manhã de uma segunda-feira até o meio-dia, este colunista morreu 16 vezes. Destas, umas cinco apenas contra o primeiro chefão. E sem a sensação de ter avançado muito no game, apesar do enorme esforço. O jogo é assinado pelo produtor Hidetaka Miyazaki e pela From Software, os mesmos nomes responsáveis pelo dificílimo game *Dark Souls*. *Bloodborne* exige principalmente isto do jogador: saber perder.

A ação do jogo acontece em Yharnam, uma cidade com ares do século XIX. Uma doença que transforma pessoas e animais em feras monstruosas assola a região. Você, pobre infeliz, as enfrentará em combates suspirantes. Mas o jogo não faz questão de explicar nada disso, pelo menos não de cara. É aquele game em que se aprende jogando, sem tutoriais.

Hoje, passado algum tempo do lançamento, já sabemos mais sobre seu enredo (SPOILER!): tudo aquilo é um terrível pesadelo. Mas é a exploração do mundo onírico e suas criaturas medonhas que cativam o jogador, o pegam pelo braço do mistério – as coisas são sempre mais complexas do que parecem.

Em *Art of Failure* (ou "Arte do Fracasso", em tradução livre), o famoso teórico de games Jesper Juul argumenta que, ao contrário do que comumente se pensa, jogos não estão aí para nos descontrair. Não. Estão aí para nos deixar tensos, para que sintamos vontade de jogar o controle contra a parede quando perdemos.

Perder é parte fundamental da ex-



periência de um game. Perdemos nele quando nossas habilidades não estão à altura daquele desafio – mas os melhores jogos nos fazem querer estar. Tentamos, tentamos e tentamos de novo. Perder é o que nos impulsiona. Nesse sentido, *Bloodborne* é ótimo: difícil e inquietante ao ponto de ser exaustivo.

Em comparação com Dark Souls, talvez *Bloodborne* seja "mais fácil". Porém, este último é muito mais tenso, sombrio e opressor que seus antecessores. Os inimigos estão escondidos nos cantos escuros, pulando contra você nos momentos de imprevidência. Por isso, o jogador não deve ser afobado.

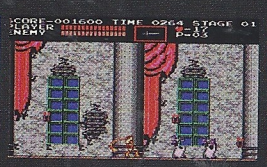
Outros games têm os mesmos louros, mas talvez você já os tenha esquecido com o tempo. Os títulos clássicos de *Megaman* podiam ser enlouquecedores de tão difíceis. *Castlevania*, da era 8-bit, também é desafiador ao extremo. Em jogos como estes, não ser meticuloso em seus movimentos rende frustrações.

Houve uma mudança de direção no design de games: hoje se privilegiam mundos abertos e grandes mapas repletos de possibilidades de jogabilidade. Grandes exemplos são *GTA V*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* e o recém-lançado *The Witcher III: Wild Hunt* – sem que nenhum desses possa ser considerado difícil.

JOGUE POR SUA CONTA E RISCO: 5 GAMES MUITO – MAS MUITO – DIFÍCEIS

MEGAMAN CLÁSSICO

Aventure-se do primeiro ao sexto jogo da série. Mas prepare-se para perder. É preciso falhar inúmeras vezes até entender como o ambiente do jogo se comporta para, então, superá-lo: qual inimigo pula e quando, que plataforma some e em que ordem, etc.



CASTLEVANIA

O primeiro título da série vampiresca é de uma dificuldade frustrante. Com os pululantes inimigos na tela, Castlevania exige que se planeje cada passo, sem pressa, para tentar chegar a algum lugar. Caso contrário, esteja preparado para lidar com a derrota.

BATTLETOADS

Controlando sapos gigantes lutadores, Battletoads também não é para os afobados. Especialmente na veloz fase de jet-ski, em que se exige esforço para desviar dos obstáculos – e paciência para tentar de novo. Fora que, se você bater no seu amigo, ele perde vida também.

FINAL FANTASY

Pai e mãe dos RPGs digitais, os games *Final Fantasy* têm o mérito de demandar muito trabalho do jogador em treinar personagens à beira da perfeição para só então avançar no jogo. E, como se não bastasse, sempre há um *boss* secreto que poderá requerer horas para ser derrotado.

GHOULS'N GHOSTS

Com duas ou três cacetadas você já está morto. E, morrendo, volta do início. Está na última fase? Se morrer, volta para a primeira – que, aliás, é quase impossível. Como se não bastasse, a cada golpe, você perde uma peça de roupa até ficar só de cueca. Ou seja, morre e é desmoralizado.

IMAGENS: REPRODUÇÃO